

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di dunia Teknologi Informasi saat ini, membuatnya dapat berjalan di berbagai bidang. Penggunaan *internet* semakin dibutuhkan dalam menyebarkan informasi secara efektif dan efisien karena dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Selain itu, *internet* juga membantu dalam proses jual beli di masa modern saat ini. Hanya dari rumah atau ruang kantor, konsumen dapat melihat produk-produk pada layar komputer, memesan dan membeli produk dengan carayang sudah ditentukan. Dengan demikian, konsumen tidak harus datang ke toko serta dapat menghemat waktu dan biaya dalam mengambil keputusan dengan cepat.

Langsung Jaya Furniture adalah salah satu perusahaan *furniture* di Magelang yang dalam penyajian informasi promosi dan penjualannya masih menggunakan cara-cara manual, dimana menggunakan berbagai brosur dan papan nama untuk melakukan promosi serta melakukan transaksi secara manual dengan menunggu konsumen yang datang ke toko. Dengan masih menggunakan metode-metode manual diatas, omset penjualan produk dari perusahaan relatif tak banyak berkembang karena jangkauan penjualan terhalang oleh jarak dan waktu.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mempermudah konsumen membeli barang dan juga menambah omset penjualan adalah menggunakan

*website*. Diharapkan dengan adanya proyek penelitian ini konsumen dapat lebih mudah mengetahui informasi produk dan melakukan transaksi pembelian serta mengetahui gambaran umum perusahaan. Selain itu, mampu menambah omset dan jangkauan penjualan dari perusahaan.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Analisis dan Perancangan Media Pemasaran Meubel Berbasis Website pada Langsung Jaya Furniture**".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian pada latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut, yaitu:

1. Bagaimana membangun *website* yang efektif dan efisien sehingga konsumen mudah memperoleh informasi perusahaan dan produk yang dihasilkan?
2. Bagaimana konsumen dapat melakukan transaksi pembelian secara *online* di *website* tersebut?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan diatas, maka *website* yang akan dibangun memiliki batasan sebagai berikut:

1. *Website* yang akan dibuat pembayaran bukan dengan kartu kredit, pembayaran akan dilakukan dengan mentransfer sejumlah uang sebesar harga produk barang yang akan dibeli ke rekening yang

ditunjuk oleh pihak Langsung Jaya Furniture yang hal ini dilakukan berdasarkan kebijakan manajemen Langsung Jaya Furniture yang belum menginginkan adanya transfer melalui kartu kredit.

2. *Website* pada Langsung Jaya Furniture menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai *database*, Adobe Dreamweaver sebagai *web editor*, Adobe Photoshop sebagai desain grafis, Apache sebagai *web server* dan *database server* serta Google Chrome sebagai *web browser*.
3. Dalam sistem ini tidak membahas mengenai keamanan sistem dari ancaman *hacking* dan pencurian data.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah untuk membuat *website* pada Langsung Jaya Furniture agar konsumen mudah mendapat informasi tentang perusahaan dan mudah dalam melakukan transaksi pembelian karena tidak terhalang ruang dan waktu.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mempermudah konsumen mengetahui profil perusahaan secara umum.

3. Mempermudah konsumen mengetahui produk-produk yang ditawarkan.
4. Efisien waktu dalam melakukan transaksi pembelian.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metodologi penelitian sebagai berikut:

1. Wawancara

Yaitu metode yang dilakukan secara langsung dengan cara tanya jawab dengan pimpinan dan pegawai tertentu di perusahaan terkait dengan penelitian.

2. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap objek yang diteliti, sehingga data yang diperoleh tidak diragukan lagi kebenarannya.

3. Kearsipan

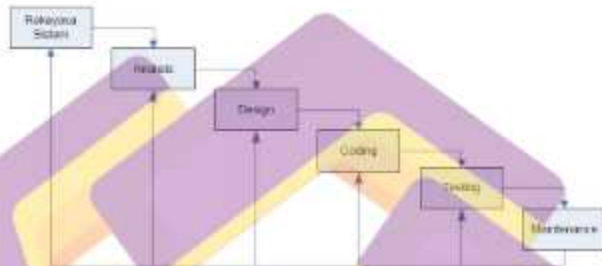
Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara pengumpulan dokumentasi yang telah ada untuk dilakukan analisa.

4. Kepustakaan

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara menggunakan pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau sebagai bahan pembanding.

### 1.6.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Pembuatan perangkat lunak yang mendasari pembuatan *website* ini adalah menggunakan model *waterfall*, alur dari model *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1:



**Gambar 1.1 Model *Waterfall***

Adapun penjelasan dari alur model *waterfall* tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Rekayasa Sistem*

Tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analisis*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

Tahap perancangan antar muka dari hasil analisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. *Coding*

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau keinginan konsumen.

f. *Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan, penambahan, atau perbaikan sesuai dengan permintaan *user*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Jadi setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisi mengenai landasan-landasan teori yang digunakan dan diterapkan dalam melakukan penulisan skripsi.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisa dan perancangan *website* yang akan dibuat mulai dari gambaran umum perancangan dan fasilitas yang digunakan.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang sistem yang diusulkan dan teknik pembuatan dengan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai jawaban dari rumusan masalah dan pembahasan serta saran untuk mengembangkan rancangan ini lebih lanjut dimasa mendatang.